

**PERAN KONTROL SOSIAL DALAM MENGHADAPI KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Proram Studi Strata 1 pada  
Jurusan Psikologi dan Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**ZULFANIDA KARUNIASARI**

**F100 120 199/G000 124 010**

***TWINNING PROGRAM***

**FAKULTAS PSIKOLOGI & AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERAN KONTROL SOSIAL DALAM MENGHADAPI KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

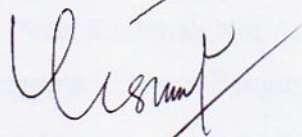
oleh :

**ZULFANIDA KARUNIASARI**

**F 100 120 199 / G 000 124 010**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing I



**Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si**  
**NIK/NIDN. 836/0616036901**

Pembimbing II



**Drs. M. Darajat Ariyanto, M. Ag**  
**NIK/NIDN. 383/0614035601**

HALAMAN PENGESAHAN

PERAN KONTROL SOSIAL DALAM MENGHADAPI KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA REMAJA

OLEH:

ZULFANIDA KARUNIASARI

F 100 120 199 / G 000 124 010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Psikologi dan Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Rabu, 14 Juni 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

Dr. Lisnawati Ruhaena, M. Si

(Ketua Dewan Penguji)

Drs. M. Darajat Ariyanto, M. Ag

(Wakil Ketua Dewan Penguji)

Dr. Nisa Rachmah Nur Anganthi, M.Si.

(Anggota I Dewan Penguji)

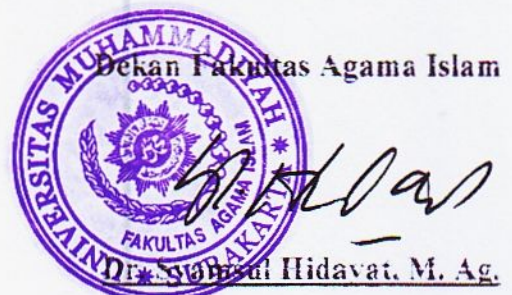
Dr. Muhammad Ali, M.Pd.

(Anggota II Dewan Penguji)



Dr. Moordiningsih, M. Si.

NIK/NIDN. 876/0615127401



Dr. Subhanul Hidayat, M. Ag.

NIK/NIDN. 057/0611085402

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 14 Juni 2017

Penulis



**ZULFANIDA KARUNIASARI**

**F100120199/G000124010**

## PERAN KONTROL SOSIAL DALAM MENGHADAPI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA

### ABSTRAKSI

Industri game di Indonesia, mengalami kenaikan yang signifikan setiap tahunnya. Peningkatan ini menarik perhatian konsumen pemain game online terutama remaja. Hal ini memicu terjadinya perilaku adiktif dan dampak negatif merugikan. Peran lingkungan sosial diharapkan untuk melakukan kontrol yang baik. Tujuan utama penelitian ini adalah memahami dan menggambarkan (1) kecanduan *game online* yang dialami remaja; (2) lingkungan sosial remaja; dan (3) peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja. Penelitian ini difokuskan pada remaja pelajar SMA kelas 11. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologis. Informan sejumlah 10 orang terdiri dari (1) 3 remaja pecandu *game online* (intensitas bermain *game online* lebih dari 14 jam seminggu); (2) 3 orangtua siswa yang kecanduan *game online*; (3) 1 informan pendukung guru wali kelas; dan (4) informan pendukung dari 3 teman sebaya terdekat. Metode pengumpulan data adalah wawancara semi terstruktur. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis data secara induktif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* yang dialami remaja berawal tersedianya perangkat *game* sejak usia belia ( $\pm 5-9$  tahun). Alasan informan suka *game online* 1) menarik dan membuat ketagihan, 2) menambah teman dan keuntungan, 3) tampilan gambar yang menarik. Intensitas waktu rata-rata  $\pm 25$  jam/minggu. Lingkungan sosial berperan aktif dalam kontrol sosial. Peran kontrol sosial dalam proses pendidikan Islam untuk menghadapi kecanduan *game online* pada remaja dengan cara, 1) orangtua; memberi nasehat dan pengertian untuk belajar bertanggungjawab mengatur waktu, menerima konsekuensi dari setiap hal yang dilakukan, memberi batasan waktu dan mendampingi bermain *game online*, mengingatkan setiap waktu sholat, belajar, makan, dan berkumpul dengan keluarga 2) Wali kelas; berkomunikasi aktif dengan murid dan orangtua 3) Teman dekat; mengingatkan untuk lebih membatasi waktu bermain *game online*. Lingkungan sosial remaja hendaknya memberi perhatian, pengawasan dan arahan mendalam pada remaja pecandu game online, dan remaja dapat mengatur waktu untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Kontrol Sosial, Kecanduan *Game Online*, Remaja

## ABSTRACTION

The gaming industry in Indonesia, experienced a significant increase every year. This increase is attracting the attention of consumers of online game players especially teenagers. This triggered the onset of addictive behaviors and negative impact adversely. The role of the social environment are expected to do a good control. The main goal of this research is to understand and describe (1) online gaming addiction experienced by adolescents; (2) the social environment of adolescents; and (3) the role of social control in the process of Islamic education facing online gaming addiction on adolescents. This research is focused on the teenage high school students grade 11. This research uses qualitative phenomenological approach method. A number of informants 10 people consists of (1) 3 Teens online gaming addicts (the intensity of playing games online more than 14 hours a week); (2) 3 parents of students who are addicted to online games; (3) 1 homeroom teacher supporting informant; and (4) the informant of the 3 closest peers. Method of data collection is a semi structured interview. While the method of data analysis using inductive data descriptive analysis. The results showed that online gaming addiction experienced by teenagers started providing gaming device since a young age (CA. 5-9). The reason informants like online game 1) interesting and addictive, making 2) add friends and advantage, 3) display the image of interest. The intensity of the time average  $\pm$  25 hours/week. Social environment plays an active role in social control. The role of social control in the process of Islamic education to deal with online gaming addiction on adolescents with parental way, 1); give advice and understanding to learn responsible for regulating time, accepting the consequences of every thing is done, time constraints and the accompanying online gaming, reminded all the time of prayer, study, eat, and hang out with the family 2) homeroom; communicate actively with pupils and parents 3) close friends; remind to further limit the time playing online games. The social environment of adolescents should pay attention, supervision and direction of depth on teen addicts online gaming, and the adolescents can set time to do activities that are more helpful.

Keywords: Social Control, Online Gaming Addiction, Teen

### 1. PENDAHULUAN

Industri game di Indonesia, sejak tahun 2013 hingga tahun ini mengalami kenaikan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Andi Suryano selaku ketua Asosiasi Game Indonesia (AGI) bahwa industri game di tanah air terus mengalami kenaikan tiap tahunnya. Berdasarkan hasil statistik Newzoo, Industri game Indonesia mencapai US\$ 321 juta (sekitar Rp 4,45 triliun) pada akhir tahun 2015 (Mahardy, 2016).

Penggunaan *game online* yang rata-rata berusia remaja ini, cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya. Apalagi jika dalam

penggunaannya berlebihan. *Game online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain *game online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi adiksi/kecanduan. Fenomena adiksi *game online* telah diinvestigasi di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Menurut penelitian Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja (2013) bahwa 10.5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online*.

Sehubungan dengan efek negatif dari adiksi *game online* bagi para remaja, maka harus dicegah. Hal ini dapat menimbulkan dampak sosial, intelegensi, dan moral yang menyebabkan ketidakseimbangan kondisi psikologi remaja. Peran lingkungan sosial sangatlah diharapkan (Utari, 2012), namun masih perlu digali bagaimana kontrol sosial berperan dalam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja. Kontrol Sosial ini sangat dibutuhkan dalam membantu remaja mencari identitas dirinya. Peran kontrol sosial ini di masyarakat sangat banyak, selain masyarakat sekitar dari remaja, guru yang menjadi pengajar remaja, juga peran kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua. Kontrol sosial merupakan salah satu fungsi dalam proses Pendidikan (Wuradji dalam Widiyono, 2015). Melalui Pendidikan, seorang remaja bisa mengambil nilai-nilai dalam kehidupannya sehari-hari terutama Pendidikan Islam karena selain sebagai agama, Islam juga merupakan sistem nilai yang merupakan tolok ukur tingkah laku dalam masyarakat. Peran lingkungan sosial remaja sangat diperlukan dalam memberikan kontrol sosial sebagai proses Pendidikan Islam pada remaja yang mengalami adiksi *game online*, supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dari dampak buruk kecanduan *game online* yang merugikan. Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti ingin membahas tentang bagaimana peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi remaja yang kecanduan *game online*. Tujuan penelitian ini untuk Memahami dan menggambarkan kecanduan *game online* yang dialami remaja, lingkungan sosial remaja, dan peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja.

Menurut Soekanto (2006), kontrol sosial merupakan konsep yang penting dalam hubungannya dengan norma-norma sosial yang pada dasarnya dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, dan bahkan memaksa individu agar berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial. Dalam proses pendidikan Islam, mengacu kepada upaya untuk menciptakan suatu suasana atau kondisi tertentu yang bersifat mendidik dengan proses pembentukan kepribadian melalui pembiasaan yang baik.

Dalam pendidikan Islam, target pembentukan dimaksud adalah terwujudnya kepribadian yang berakhlak mulia (*Al Akhlaq al-karimah*) (Shihab dalam Jalaluddin, 2016). Dalam rangka terwujudnya target dalam proses pendidikan Islam yakni berkepribadian yang berakhlak mulia, maka perlu adanya peran kontrol sosial yang merupakan salah satu fungsi dalam pendidikan yang membantu pengawasan tingkah laku individu dalam upaya menciptakan suatu kondisi yang baik, dimana proses pendidikan bisa berlangsung dan mampu memotivasi terciptanya situasi mendidik. (Jalaluddin, 2016)

## **2. METODE**

Permainan *game online* yang terus mengalami kenaikan tiap tahunnya, mempengaruhi para penggemar *game online* untuk terus mengikuti perkembangannya terutama remaja yang notabene masih berstatus pelajar dengan penggunaan yang berlebihan hingga mengalami adiksi. Adanya dampak negatif dari adiksi *game online* ini, merugikan kualitas diri pemain *game* bahkan lingkungan sosialnya. Maka hal ini harus dicegah dengan adanya kontrol sosial dalam proses pendidikan Islam yang baik dari lingkungan sosial. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja pecandu *game online* jenjang SMA dan lingkungan sosial remaja yang berperan dalam kontrol sosial. Partisipan sejumlah 10 orang yang terdiri dari 3 remaja pecandu *game online* jenjang SMA (durasi bermain *game online* >14 jam seminggu) dan 7 orang yang berperan dalam kontrol sosial pada remaja pecandu *game online* yakni 3 orangtua siswa, 1 guru wali kelas, dan 3 teman sebaya. Metode pengumpulan data adalah wawancara semi terstruktur. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis data secara induktif deskriptif.



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, remaja yang kecanduan *game online* diketahui bahwa awal mula bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, terutama orangtua dan teman sebaya. Dalam keluarga, subjek memiliki fasilitas *game* yang dibutuhkan seorang *gamers*. Hal ini sesuai dengan penelitian Laili & Nuryono (2015) bahwa salah satu penyebab seorang anak kecanduan *game online* karena pengaruh teman dan kurangnya kontrol dari orangtua. Kemudian alasan subjek menyukai bermain *game online* yakni karena *game online* itu sangat menarik, banyak hal-hal baru yang terdapat di dalam *game online*, ketika permainan pertama selesai selalu ada permainan baru yang menyebabkan ingin terus bermain. Menurut Wahyudah & Harmanto (2014) dijelaskan bahwa anak-anak Pelajar cenderung suka bermain, terutama *game online* karena animasi dan keseruan yang mereka dapatkan dari permainan ini. Selain itu, *game* menawarkan fitur yang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian, waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* yakni  $\pm 25$  jam seminggu. Remaja yang gemar bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul, salah satunya remaja bermain *game online* seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu satu minggu remaja bisa menghabiskan waktu sekitar 20-30 jam. (Trijaya dalam Apriyanti, M., & Harmanto, 2015). Dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu lupa waktu, malas belajar, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, sulit mengontrol emosi, berambisi menjadi karakter yang dimainkan, sering gagal fokus dan waktu ibadah yang terganggu. Hasil penelitian Cao & Su dalam Syahrani (2015) pada siswa yang mengalami adiksi *internet game* di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Maka tidak heran jika anak dapat mengalami adiksi *game* karena pengaruh dari kekuatan *game*.

Berdasarkan Hasil Penelitian Rachmawati (2015), lingkungan sosial *gamers* mempengaruhi tingkat adiksi *game online* yang dimainkan. Adanya dukungan

sosial yang baik dalam kehidupan sehari-hari seorang *gamers* diharapkan dapat mengurangi kecenderungan untuk adiktif terhadap *game online*. Menurut Halstead dalam Wahid (2008), dalam pendidikan Islam, tidak satu pun aspek dalam pengembangan manusia yang tidak tersentuh, mulai dari (1) membantu pengembangan individu, (2) meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap aturan-aturan sosial dan moral, dan (3) mentransmisikan pengetahuan. Hal tersebut senada dengan pernyataan subjek pecandu *game online*, bahwa mereka mendapat perhatian dari lingkungan sosialnya baik orangtua, guru dan teman terdekat berupa nasehat, mendidik dengan memberikan tanggungjawab terhadap hal yang dilakukan, mendampingi anak, memberi batasan waktu bermain, dan mengingatkan setiap waktu untuk melaksanakan semua kewajibannya dengan baik seperti beribadah tepat waktu (sholat, mengaji), belajar, dan bersosialisasi dengan lingkungan luar.

Usaha pengendalian oleh lingkungan sosial yang dilakukan secara efektif dalam menghadapi remaja yang kecanduan *game online* pada dasarnya mampu menjadikan kualitas hidup pecandu *game online* lebih baik. Mereka harusnya berusaha mengatur waktu dengan baik, mengontrol emosi dan tetap melaksanakan kewajibannya (beribadah, belajar dan berkumpul dengan keluarga serta teman sebaya). Maka dari itu, mereka berusaha merespon kontrol sosial dari lingkungan sosialnya dengan baik, meskipun pada prakteknya kurang maksimal karena pengaruh yang kuat dari dampak negatif yang timbul akibat adiksi *game online*.

Kekurangan dalam penelitian ini pertama berawal dari peneliti sendiri yang melakukan penelitian dalam rangka suatu proses belajar meneliti. Selama proses penelitian berlangsung, banyak ketidaktahuan yang mengiringi proses penelitian ini terutama pada fokus tema penelitian yang membuat peneliti kesulitan memilah data mana yang seharusnya peneliti tulis dalam catatan lapangan, dan seterusnya.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil siswa remaja di sebuah Sekolah Menengah Atas swasta favorit di Sukoharjo yang siswanya notabene memiliki perangkat game di rumahnya, yang secara tidak langsung kurang bisa diterapkan pada siswa remaja sekolah lain yang kurang memiliki sarana tersebut. Dari sini besar harapan penulis untuk peneliti selanjutnya, meneliti peran kontrol sosial

dalam menghadapi remaja yang memiliki penyimpangan lain yang memberikan pengaruh yang besar pada kualitas hidupnya baik masa sekarang atau di masa mendatang.

#### **4. PENUTUP**

Kecanduan *game online* yang dialami remaja pada penelitian ini berawal dari tersedianya perangkat game di rumah informan yang diberikan oleh orangtua saat masih berusia anak-anak ( $\pm 5-9$  tahun). Alasan informan suka *game online* hingga kecanduan karena tampilan game yang menarik dan membuat ketagihan, bisa mendapat keuntungan dan menambah teman di dunia maya. Intensitas waktu yang dibutuhkan rata-rata  $\pm 25$  jam/minggu. Dampak buruk dari kecanduan *game online* antara lain, lupa waktu, malas belajar, sulit mengontrol emosi, berambisi menjadi karakter yang dimainkan, menumbuhkan sikap egois, dan tidak peduli dengan lingkungan.

Lingkungan sosial remaja yang mengalami kecanduan *game online* berperan aktif dalam kontrol sosial sebagai salah satu proses pendidikan Islam. Peran kontrol sosial dalam proses pendidikan Islam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja yaitu orangtua memberi nasehat dan pengertian untuk belajar bertanggungjawab mengatur waktu dan menerima konsekuensi dari setiap hal yang dilakukan (*reward and punishment*), memberi batasan waktu bermain *game online*, mendampingi ketika bermain *game online*, menasehati dan mengingatkan setiap waktu sholat, belajar, makan, dan berkumpul dengan keluarga. Wali kelas berkomunikasi aktif dengan murid dan orangtua serta memberi arahan. Teman dekat mengingatkan untuk lebih membatasi waktu dalam bermain *game online*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Apriyanti, M. & Harmanto. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3 (3), 994-1008

- Jalaluddin. (2016). *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem dan Proses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE* 8(4), e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098
- Laili, F. & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan & Konseling*, 5(1), 65-72
- Mahardy, D. (2016, Januari 5). Industri Game Indonesia hasilkan 4,45 triliun di 2015. *Tecno.Id* . Diunduh dari [http:// www. Tecno.id](http://www.Tecno.id)
- Rachmawati, P. (2015). Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi Game Online pada Remaja di Tangerang (skripsi dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
- Soekanto, S.(2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84-92
- Wahyudah, M. N & Harmanto. (2014). Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 655-669
- Widiyono, Y. (2015). Nilai Pendidikan Keluarga dalam Serat Layang Sri Juwita Karya Mas Sasra Sudirja. *Jurnal Pendidikan*, 4, ISSN 2089-7537
- Utari, S. I. (2012). *Aliran dan Teori dalam Kriminologi*. Yogyakarta: Thafa Media